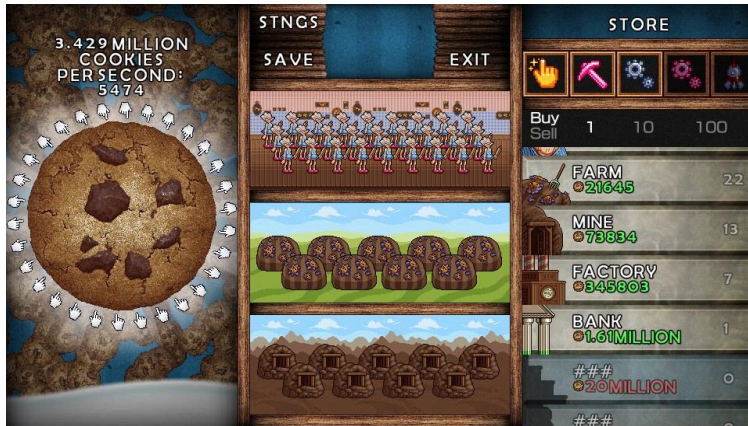


Dossier D'analyse UX

Thomas BOUCHARD-DUBOIS
JV2
2024-2025

Analyse contextuel

Cookie clicker



Cookie clicker est une des références les plus utilisées lorsque l'on parle de cliquer, l'objectif est simple mais il contient tous les éléments pour faire un clicker :

- Un objet que le joueur doit cliquer avec une dépense de points (ici traduit en cookie) récompense
- Des améliorations que le joueur peut acheter avec ses cookies obtenus afin de l'aider à récupérer plus de cookies

Best Fiends Forever

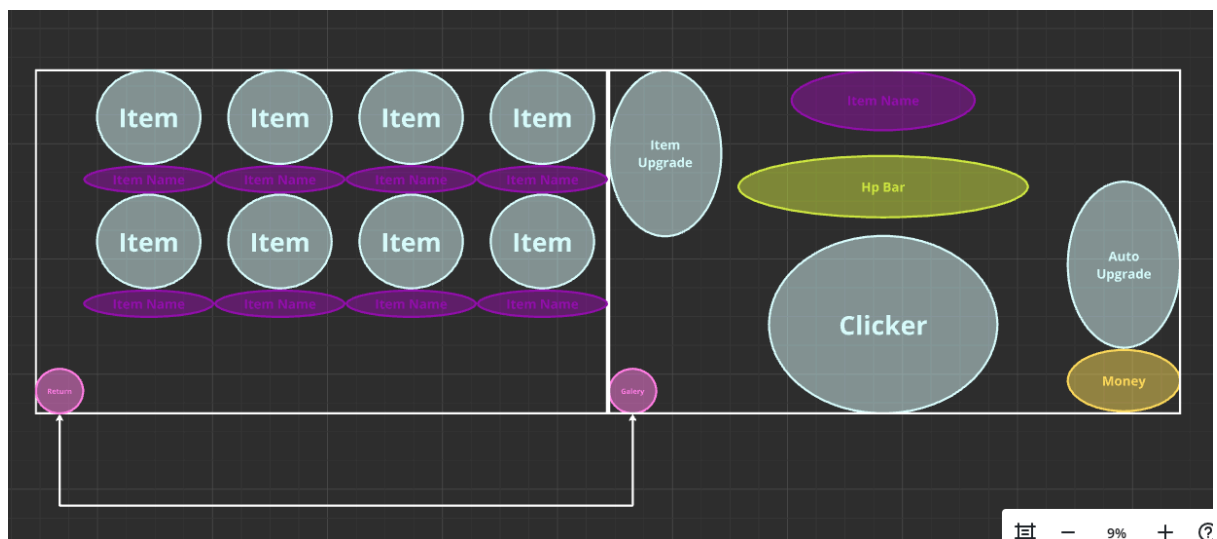


Best Fiends forever est un autre clicker mais où l'objet ou dans ce cas l'ennemi qu'on doit cliquer est une barre de vie, et seulement une fois que l'ennemi n'a plus de vie que nous obtenons des points, il y a aussi plusieurs types d'ennemis générés aléatoirement que le joueur confronte.

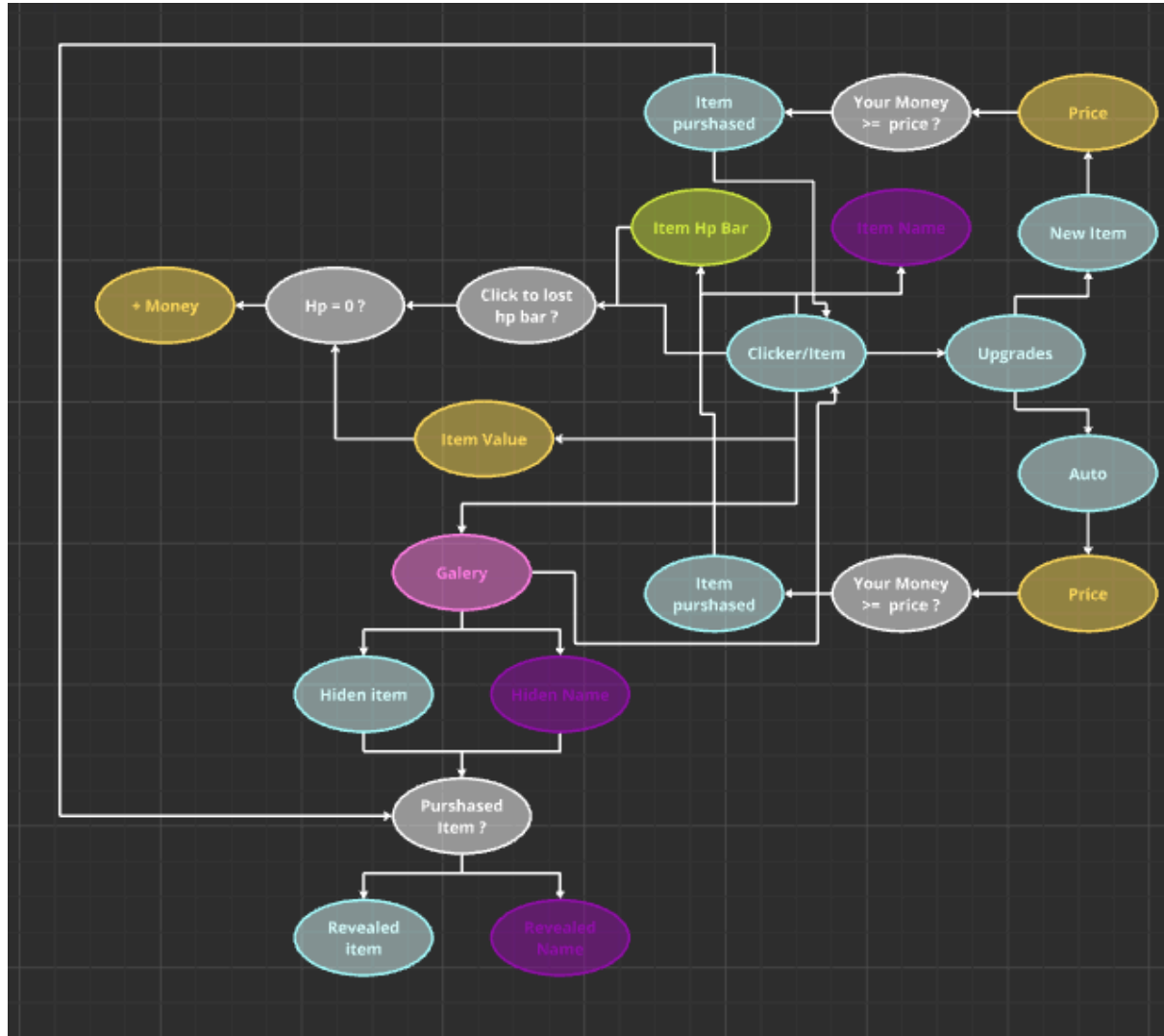
Fonctionnalité et chemin d'utilisateur

Mécaniques :

- Cliquer sur l'objet
- Acheter de nouveaux objet
- Acheté des clicker Auto
- Exploré la galerie avec vos objet Acheté



Wireframe



Justification des choix UX et Design

UX :

- Le Bouton à cliquer est mis en Avant a centre de l'image car c'est l'élément le plus important du jeu, au dessus se trouve le bar de vie et le nom de l'objet, la bar de vie permettant de voir sa progression
- Les Améliorations sont en haut à gauche et en bas à droite de l'image avec une forme spécifique Afin de pouvoir garder une cohérence avec le background
- l'argent que le joueur à, et un bouton "galerie" est visible sur un coin de l'écran afin qu'il ne dérange pas le joueur

Design :

Le jeu à une thématique liée à la voyance et d'autre objets liée à la superstition, avec un décors et des objet coloré ainsi qu'un style cartoon pour donner une ambiance fun et excentrique